|  |
| --- |
|  |
| **《中间件》聊天系统** |
| V1.0 |

1. 设计相关
   1. 设计目的

设计游戏聊天系统，方便玩家之间的交流。

* 1. 概述

聊天系统包括综合频道、世界频道、佣兵团频道和私聊频道。

1. 功能需求
   1. 服务端

1.对玩家进行发言限制。

* 1. 客户端

1.提供聊天界面 。

2.接收服务端下发信息，分类不同内容到不同频道。

3.输入文字限制。

1. 相关规则
   1. 频道内容

* 综合频道：系统信息，世界频道消息、佣兵团频道信息、私聊频道信息。
* 世界频道：所有玩家在世界频道发送信息的内容，所有玩家可以接收到。
* 佣兵团频道：同一佣兵团的玩家所发送的信息，同一个佣兵团玩家才能接收到。
* 私聊频道：显示玩家个人私聊信息。
* 显示内容为：频道+发言人名称+留言内容，按照时间顺序进行排序，最新发言的排在最下面。
  1. 发言规则
* 玩家输入内容文字不超过30个中文字或60个字符。
* 在私聊频道，当玩家私聊对象不存在时，弹出提示“该玩家不存在”
* 当玩家没有加入佣兵团时，不能切换到佣兵团频道。
* 当玩家输入限制字符时用\*\*代替限制字符
* 点击玩家名称可以选定该玩家为私聊对象。
* 玩家在世界频道发言增加10S冷却时间，在冷却时间内继续发言在当前频道提示：您的发言过于频繁，N秒后可继续发言。
* 装备类，道具类物品在背包界面点击后，增加一个“展示”按钮，在按钮列表的最后一行显示，显示格式同背包内详细界面一样。

1. 界面

* 在主界面上只显示两条最近信息，两条信息为不可点击状态，且30秒后没有玩家发言或系统公告，则隐藏聊天信息，只留下按钮。
* 点击进入如下图聊天界面
* 聊天界面包括四个频道选项卡、频道信息内容、输入文字框。
* 频道内的发言内容超过一行后，分第二行显示。
* 颜色字体统一为蓝色。
* 综合频道保留50条信息数量，超过50条的新信息顶替旧信息（按照时间顺序）
* 除综合频道外的其他频道信息数量保持30条，超过30条的新信息顶替旧信息（按照时间顺序）
* 当玩家不在线时保存玩家私聊频道5条私聊信息，在玩家下一次上线后在私聊频道显示。（根据时间顺序优先显示）
* 输入文字超过三十个字或60个字符时，点击“发送”提示输入文字过长。